Številka 5 - 1994 V SLOVENŠČINI





MORTAL KOMBAT II

Končno je tu - drugi del vroče borilne igre za Game Boya in Super Nintendo!



Secret of Mana

Imenitna igra, ki vas zasvoji. Preberite kaj lahko pričakujete od te nove igre!

Duck Tales 2

Spremljajte strica Dagoberta pri iskanju zaklada, do katerega vodi pot okoli sveta! Nepogrešljiva igra za vse ljubitelje NESa in Disneya!

Triki in namigi samo za slovenski klub Nintendo!

PREDSTAVITVE

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši! Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo željo. Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!

KATARINA VOLJČ



Ime Katarina Voljc iz Slovenije. Starost 12 let. Najljubse igre Super Mario Bros 1 2 in 3 Najboljsi rezultati konca Super Mario Bros 3 v nekaj urah ne da bi ponavljala dezelo - 1 100 150 tock Hobiji. igranje Nintenda igranje klavirja. Najvecja zelja da bi imela čim vec iger za Nintendo

KLEMEN LIPOVŠEK



Ime Klemen Lipovsek iz Slovenije Starost 11 let Najljubse igre Super Mario Land 2, Teenage Mutant Hiroe Turtles in Dobule Dragon 2 Najboljsi rezultati Duck Tales Super Mario Land 1, 2, TMHT in Mickey s Dangerous Chase pride do konca Hobiji kolesarstvo, igranje kitare in seveda igranje Game Boya Največja želja da bi dobil Super Nintendo

MAKS MRŽEK



Ime Maks Mrzek iz Slovenije Rodil se je 19 1 1987 Najljubse igre. Super Mario Kart, Super Mario Bros 3 in The Lost Vikings Najvecja zelja da bi imel Super Nintendo z igrico The Lost Vikings

ANDRÁS ORDASI



Ime Andras Ordasi iz Madzarske Starost. 7 let. Najljubse igre Super Mario Bros 2 in 3, Yoshi s Cookies, Soccer World Championship Hobiji matematika druzabne igre

GERGELY GYOZO



Ime Gergely Gyozo iz Madzarske Nejljubse igre Zelda, Mario 3, Castlevania IV Hobiji igranje Nintenda potovanja

AKOS KANIZSAI



Ime Akos Kanizsai iz Madzarske Starost 13 let Najljubse igre Super Mario World Mortal Kombat, Street Fighter II Hobiji rokomet, nogomet

SZABOLCS BALOGH



Ime Szabolcs Balogh iz Madzarske Starost: 12 let. Najljubše igre Super Mario Bros 2 in 3 Najboljsi rezultati Konca Super Mario Bros 2 in 3, pri Tetrisu naredi 400 vrst Hobiji tenis in namizni tenis.

BENO MAJAL



Ime Beno Majal iz Slovenije. Starost 12 let Najljubse igre. Super Mario Bros 3 Hobiji nogomet, kosarka in Game Boy. Najvecja želja da bi imel cimveč iger za NES

NÉMETH ADÁM



Ime Nemeth Adam iz Madžarske Starost: 12 let. Hobiji: televizija, šah, tenis, jogging.



Pozdravljeni, prijatelji!

No, pa je spet jesen. Počitnice so že zdavnaj za vami. V klubu Nintendo pa smo se tudi poleti potili v pisarni in se trudili, da bi pripravili čimveč zanimivega za jesensko številko revije.

Tako tudi tokrat ne manjkajo predstavitve novih iger. Johny Cage, Rayden, Sub Zero in drugi bojevniki vas čakajo v igri ***MORTAL***



KOMBAT 2 za Super Nintendo, nadaljujejo se dogodivščine Scrooge Mc. Ducka v ***DUCK TALES 2*** in malega Mowglija v ***KNJIGI O DŽUNGLI*** za NES. Pa tudi na našega malčka - Game Boya smo se spomnili: prav tako z opisom drugega dela parade borilnih veščin - ***MORTAL KOMBAT 2.***

POZOR! Na 5. strani vas čaka presenečenje: veliko trikov in namigov, ki smo jih posebej za vas odkrili in pripravili v SLOVENSKEM klubu Nintendo.

Želimo vam prijetno jesen, veliko uspeha v šoli in čim več slabega vremena, da ne boste imeli slabe vesti, ko boste igrali Nintendo! Lepo se imejte in nasvidenje čez dva meseca.

Club Nintendo

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

NAMIGI ZA SNES

GAME BOY PREGLED

NES PREGLED

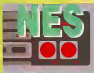
&

HIT LISTA



1. Stunt Race FX
2. Mortal Kombat 2
3. Super Mario All Stars
4. Super Metroid
5. Jungle Book
6. Mega Man X
7. Super Mario Kart
8. The Smurfs
9. Zelda
10. Star Wing





1. Jungle Book
2. Super Mario Bros. 3
3. Solstice
4. Super Spike V'Ball
5. Battletoads in Ragnarok's World
6. Flintstones
7. Mega Man IV
8. Jetsons
9. Snow Brothers
10. Zelda II





1. Wario Land - SML 3
2. Mortal Kombat 2
3. Donkey Kong
4. Jungle Book
5. Smurfs
6. Zelda IV
7. Kirby's Pinball Land
8. Super Mario Land 2
9. Super Mario Land
10. Mystic Quest



POZOR! Tokrat na klubski strani posebej in samo za člane slovenskega kluba Nintendo objavljamo trike, gesla in kode za pomoč pri naslednjih igrah: SUPER DOUBLE DRAGON, TINY TOON ADVENTURES, THE ADDAMS FAMILY, SUPER R TYPE ter BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS za Super Nintendo, TETRIS za Nintendo Entertainment System in KID DRACULA, TOM & JERRY, MICKEY MOUSE ter TETRIS za igralce Game Boya.

Vse zvijače je odkril in pripravil naš Edi, sodelavec vroče linije kluba Nintendo.

SUPER DOUBLE DRAGON
(Super Nintendo)

Če igrata dva igralca in imata vsak samo še po en kredit (continues), pusti obe umreti in nato hkrati pritisni start na obeh kontrolnih ploščicah. Ko to narediš, se bosta oba prikazala s sedmimi življenji. S tem trikom dobiš tudi presenetljivih 70 nadaljevanj (continues).

TINY TOON ADVENTURES (Super Nintendo)

Geslo, s katerim lahko igraš bonus igre: ELMYRA SHIRLEY THE LOON CALAMITY COYOTE.
Geslo za neskončno nadaljevanj (continues) samo pri otroški – "children" igri: PLUCKY DUCK BABS BUNNY BOOKWORM.

TOM & JERRY (Game Boy)

Gesla:
3. soba: srce, sir, steklenica, ura
6. soba: /, ura, steklenica, srce
9. soba: miš, srce, /, steklenica

TETRIS (Nintendo Entertainment System)

Če izbereš igro B-TYPE in takoj na začetku igre hkrati pritisneš "A, B, SELECT, bo soba takoj končana.

KID DRACULA (Game Boy)

Gesla:

2. soba: 5613	3. soba: 3272
4. soba: 7283	5. soba: 5346
6. soba: 7225	7. soba: 5539
8. soba: 7158	

LOJZI OSVALD

THE ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)

Geslo za 99 življenj: vnesi kodo 11111 in imel boš 00 življenj. Nato izgubi eno življenje in imel boš 99 življenj.

MICKEY MOUSE (Game Boy)

Nekaj gesel za to igro:

6. stopnja: RACE	20. stopnja: UNIT
10. stopnja: DOLL	25. stopnja: JAZZ
15. stopnja: ZERO	28. stopnja: GIFT

TETRIS (Game Boy)

Na naslovni sliki pritisni križno stikalo navzdol in drži gumb, nato pa pritisni še na tipko start in dobil boš težjo igro.

SUPER R-TYPE (Super Nintendo)

Za izbiro sob pritisni na naslovni sliki naslednje tipke: R, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR. Prični z igro in daj na odmor (pause), nato pa zaporedoma pritisni in drži naslednje tipke: R, A, SELECT in START.

BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS
(Super Nintendo)

Za pet življenj in 5 nadaljevanj (continues) moraš pritisniti in držati naslednje tipke: A, B, START.

Tudi v prihodnji številki revije vam bomo priskočili na pomoč pri igranju z novimi triki in namigi!

V današnji in v prihodnjih številkah bomo na 5. strani in med pismi objavili prav vse nagrajene prispevke POMLADANSKEGA NATEČAJA.

LOJZI OSVALD iz Maribora, druga nagrada,
za detektivsko zgodbico DEDOV SKRITI ZAKLAD

Nekega dne, ko sta Mario in Luigi na vrtu pred hišo kosila travo, je mimo pripeljal poštar in jima dal paket. Paket je bil poslan iz Velike Britanije. Mario je pogledal Luigija in ga vprašal: "Ali poznaš koga v Veliki Britaniji?" Luigi je odgovoril: "Ne. Pa ti?" Oba presenečena sta se odpravila v hišo, da odpreta paket. Položila sta ga na mizo in nestrpno čakala, da vidita, kaj je v njem. Ko je Mario odprl paket, sta se začudila. V njem je bilo pismo in medaljon, ki je bil zlat in je v sredini imel zelen rubin. Nato je Luigi vzkliknil: "Mario, preberi pismo!" Mario je začel: "Najprej se vama predstavljam: sem grof Leonardo. Sem vajin ded in vama zapuščam zaklad, ki je skrit nekje v mojem gradu. Vidve sta moja edina sorodnika. Zaklad pa lahko najde samo tisti, ki ima medaljon. Vendar ne bo lahko, kajti v gradu straši in dogajajo se čudne stvari." Ob tem ju je kar streslo. Nato je Mario predlagal, da gresta spat, ker je že pozno, in da se o tem pogovorita jutri.

Drugo jutro je Luigi pritekel v Mariovo sobo in ves zasopihan začel pripovedovati: "Imel sem grozne sanje, videl sem moža, ki leži v postelji, ob kateri stoji prikazen s svetlečim nožem, ter ga zabode." Mario ga je pomiril in reče: "Saj so bile samo sanje." Tako se Luigi pomiri: "Najbrž imaš prav." Nato gresta skupaj v kuhinjo, ko Mario vzklikne: "Pojdiva poiskat ta zaklad!" Luigi se strinja in oba sta stekla vsak v svojo sobo ter zmetala vse potrebno v svoje kovčke. Naslednji dan sta se zgodaj zjutraj s taksijem odpravila do pristanišča, kjer je čakala ladja, s katero bosta odpotovala. Ob prihodu na ladjo je Luigi opazil moškega s črnimi očali. Zdelo se mu je, da ju opazuje, a si je mislil, da je pač turist. Kabina, v kateri sta bila, je bila majhna in ni imela niti umivalnika. Med potovanjem sta še večkrat opazila moškega. Ko je ladja pristala v pristanišču, sta z nje odšla med zadnjimi. K njima pa je stopil mož z očali in jima rekel: "Gremo s kočijo, na poti vama vse razložim." Vstopila sta. Na poti proti gradu jima je mož pripovedoval: "Oprostita, če sem vaju ustrašil, vendar sem vaju opazoval, da ne bi tudi vaju umorili, kot so grofa Leonarda." Luigi pa začudeno vpraša: "Umorili?" In mož pripoveduje dalje: "Da, kajti grof je bil zelo bogat, a nihče ne ve, kje je skrit zaklad." Nato se kočija nenadoma ustavi, mož pa reče: "Verjetno so volkovi," ko padeta dva strela. Ve izstopijo, ko na tleh zagledajo mrtvega volka. Mario in Luigi pa se še zavedata ne, da so sredi temnega gozda, ko mož reče: "Nikoli ne pozabita, gozd ima oči." Nato so nadaljevali vožnjo.

Ko so prispeli na dvor, so tam čakali lovec, kuharica, vrtnar ter veliki mož z dolgo brado. Kuharica ju je peljala v sobo. Ko je odprla vrata, je tenko zaškripalo in vstopili so. Bilo je prašno in vse polno pajčevine, bilo je vse zelo staro. Nato je kuharica spregovorila: "V tej sobi še ni nihče bil dlje kot eno noč," ter zaprla vrata. Zvečer pri večerji je bilo Mariu slabo in ni se počutil dobro. Zato je odšel v sobo ter se ulegel na posteljo, ko se mu je zazdelo, da se postelja giblje. Dvignil se je in skoraj padel s postelje, postelja je lebdela v zraku. Stisnilo ga je pri srcu in komaj je še požiral slino, nato je zlezel dol in stekel k ostalim. Ko jim je

GORAZD GRADIŠAR

povedal, kaj se je zgodilo, so ši gledat in vse je bilo normalno. Lovec pa je rekel: "Saj se ti je samo zdelo, raje se spočij." Ponoči, ko sta spala, so se kar same prižigale sveče. Pogledala sta se in Mario je upihnil. Spet sta zaspala. Zjutraj je Luigi pogledal skozi okno in zagledal lovca, kako nese nekaj v gozd. Bilo je precej veliko in zamislil se je: "Kaj če je to najin ded in ga je on umoril, saj ni čudno, če je bil tako bogat, kot pravijo?" Zasledoval ga je, dokler se lovec ni ustavil in začel kopati. Skopal je globoko luknjo ter vanjo vrgel vrečo in jo zasul. Ko je odšel, je Luigi luknjo spet odkopal in odprl vrečo ter se začudil. V vreči so bili odpadki hrane. Nato se je napotil nazaj h gradu. Medtem je Mario opazoval kuharico, kako je obrisala velik nož in ga skrila v luknjo v steni in se ozrla naokoli, če jo je kdo videl. Spomnil se je na Luigijeve sanje, bil je prepričan, da je ona ubila grofa. Nato se je Luigi vrnil in dan je minil kot blisk. Ponoči sta slišala krike, prihajali so iz kleti. Odločila sta se, da pojdeta pogledat, od kod prihaja in od koga. Ko sta šla v klet, sta stopala po vlažnih stopnicah, bilo je temno in svetila sta si s svečo, ki je skoraj že dogorela. Kar streslo ju je, ko sta stopila v veliko mrzlo sobo, napolnjeno s čudnimi napravami. Nenadoma pa se je pokazal mož z dolgo brado. Mario in Luigi se na smrt prestrašita, mož pa reče: "Ne bojta se!" Ko se pomirita, začne mož razlagati: "Včasih so tu mučili ljudi. Si lahko predstavljata, koliko bolečin so pretrpeli, preden so umrli!" Pokazal jima je človeško lobanjo. Ustrašila sta se in stekla nazaj v sobo. Ko sta pritekla v sobo, je Luigiju iz rok padel medaljon in razbil se je rubin. Oba sta začudeno pogledala. V rubinu je bila skrita karta, na kateri je bila označena soba na vrhu podstrešja. Takoj sta šla tja. Stopnice so škripale in se majale. Ko sta stopila v sobo, je bila prazna, razen slike, ki je visela na steni. Bila sta začudena. Nista vedela, kaj naj storita, ko se je Mario naslonil na steno in se je stena vdrla. Začela sta trgati majave deske. Ko sta jih strgala, je bila pred njima še ena soba. Bila je temna in iz nje je prihajal hlad. Luigi je prižgal svečo ter stopil v sobo in vzkliknil: "Zaklad! Našla sva ga!" A veselja je bilo kmalu konec, ko se je za njima pojavila kuharica z dolgim nožem in rekla: "Zaklad je moj! Grof mi ni hotel ničesar zapustiti in zato sem ga ubila, tako kot bom zdaj vaju." Mariu in Luigiju se je zdelo, da je to njuna zadnja pustolovščina, ko je pritekel lovec in vzel kuharici nož. Tako sta si oddahnila in se zahvalila lovcu. Kuharica pa je dejala: "Nekoč se vama bom maščevala!"

Naslednje jutro sta se poslovila. Sedaj sta vedela, da je ona umorila grofa in da je ona kriva za stvari, ki so se dogajale. Hotela ju je pregnati, ker je hotela zaklad zase. Nato sta se poslovila. Nekaj zlata sta pustila tam, nekaj pa vzela s seboj in ga dala muzeju na razstavo. To zgodbo mi je pripovedoval prijatelj Luigi. Sedaj pa je od tega minilo že pet let in kuharica se še ni vrnila iz ječe, vendar se bo hotela maščevati.



NES

Vsi, ki si pulijo lase pri tej domnevno najtežji igri za NES, naj si spodaj pozorno preberejo vse kode za vsako od štirih težavnostnih stopenj. Tako je, prav vse!

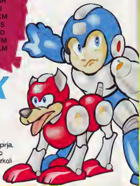
Fun (Zabava)	Tricky (Zvito)	Taxing (Davki)	Mayhem (Pokol)
1. ———	1.LQZDGV	1.VSDGSJ	1 SJFHGD
2.TYRNVD	2.BSFVG	2.HGSFDY	2.HDFTGS
3.GFDQRT	3.GNRXGX	3.WMQQDF	3 XCSFSD
4.DFGTYQ	4.PQZFCG	4.PRTTMR	4.SHDYWR
5.QQNBGT	5.TWWYWY	5.RYVCTD	5 KRWQHJ
6.YRBNCP	6.ZQSDHQ	6.ZWKRBD	6.PDHJDN
7.DGBFHY	7.QTDFSG	7.FRRWNB	7.HPBFXX
8.CVRQKJ	8.ZRLYDR	8.WYPRHD	8.BZCSDT
9.JSQRBS	9.GSHGSX	9.PDKDJJ	9.MLYZTF
10.FKJTYQ	10.ZGNFNZ	10.YPPSLQ	10.FFDYSF
11.XVSPDX	11.CVBXSH	11.HWRWXQ	11.YYKSGS
12.XXXGDS	12.LKJHHG	12.BHYWKL	12.GLSHSL
13.HXWQPX	13.XCSPCX	13.VWHGXK	13.VKLSDH
14.KWWXLW	14.DFJJQZ	14.XYHGXK	14.GTNGQQ
15.KSQZHQ	15.VGSDTB	15.PLWJHL	15.JDFSDY
16.VNWSQW	16.HXHSDJ	18.GKJXCZ	16.WRDFVH
17.FQTYMS	17.JCMVWX	17.DDBNDL	17.KDHGFT
18.GZSFGM	18.VFWZQL	18.JFGSJK	18.WQDTGD
19.YZKBLP	19.LJDRKB	19.NSDFSY	19.THRRSH
20.PLSTF	20.CGHYQS	20.BDRMLN	20.LJJDJJ
21.XFCBS	21.PSPHTW	21.JSDHSV	21 KBCVXM
22.SDFFG	22.CHTLNX	22.QWRTLR	22.SSHSJS
23.TYPQGH	23.GFTTYK	23.QHQLJS	23.LZTRYD
24.QZKQXZ	24.KSLXSN	24.MRGHFW	24.VGXNFM
25.———	25.———	25.WHCXZL	25.ZQQPLM



SNES

Nepremagljivost
Počakajte, da se pojavi začetni zaslon, na kontrolni ploščici takrat pritisnete.
L,L,R,R,L,L,L,R,R,R,L,L,R,R,L, in R. Če bo obvestilo o avtorski pravici (copyright) dobilo nenavaden odtenek zelene barve, ste lahko prepričani, da zadeva deluje

MEGA MAN X



Obilica življenj
Ko je težavna prva stopnja opravljena, pojdite na stopnjo Armadillo (pasavec) in se prebijajte proti desni. Ko naletite na netopirja, ki visi s strehe, ga uničite in dobili boste 1-UP. Če nadaljujete pot nazaj proti levi, ter spet in spet streljate v netopirja, boste dobili dodatno življenje. Nadaljujte s tem početjem toliko časa, dokler si ne pridobite devet življenj. V igri se lahko kadarkoli vrnete na stopnjo Armadillo in si naredite zalogo življenj.

Dodatni namigi

Super Star Wars: The Empire Strikes Back

Če pri prvem poskusu nobena od teh kod ne deluje, napravo ugasnite in spet prižgite ter poskusite znova. Vse te kode je treba odtipkati, ko se pojavi naslovni zaslon

Unlimited Thermal Bombs (Neskončne toplotne bombe)
A,X,B,X,X,A,Y nato START.

99 življenj
X,Y,B,B,B,X,A,Y,Y,B,A,X,Y, nato START

Točke ob koncu igre (Game Over Credits)
A,B,A,B,A,B,A,B nato START.

Pojdi naravnost v Vadar
A,X,B,A,Y,X,B,A,A,X,B,B,Y,X nato START

7 nadaljevanj
X,Y,A,B,X,X, nato START

MONSTER MAX

DMG

Ena izmed najboljših iger za Game Boya. Z naslednjimi stopenjskimi kodami lahko obidemo nekaj zapletenih ugank:

2. stopnja - LRNX*49
3. stopnja - V?259JQX
4. stopnja - 8BHMT#1
5. stopnja - *Z!?49KV

SOCCER KID

SNES

Brcanje žoge je mnogo lažje s pomočjo stopenjskih kod.

2. stopnja - DCBLRFGNPF
3. stopnja - TNLPQCGKPJ
4. stopnja - MMLPTTGKFJ
5. stopnja - HFLPJQHPPF

CHOPLIFTER II

RESCUE SURVIVE



DMG

Ta izredno privlačna helikopterska igra je zaradi naslednjih kod postala še bolj priljubljena:

2. stopnja - DSRTLLN
3. stopnja - MRDSTGN
4. stopnja - MDCTLVN



Super PINBALL

Ste si kdaj vsaj za hip predstavljali sebe kot čarovnika Pinballa? Super Pinball vas postavi za krmilo enega od treh različnih igralnih avtomatov, kjer imate možnost, da pokažete svoje sposobnosti v obvladovanju klasične igre. Potegnite vzvod in zadenite v polno!

Super Pinball vam nudi možnost, da se izpopolnite v igri s kromirano kroglo, lahko pa se pomerite tudi s prijatelji, vendar največ s tremi. Vse je tako kot pri pravi igri, vendar vam ni treba zapravljati denarja. Izbirate lahko med tremi igrami, ki imajo različne značilnosti in skrite bonuse. Vsaka ima svojo tematiko, slika na zaslonu je čudovita in je veren posnetek prave igre na bližnjem kegljišču ali v lokalu. Le en sam dobro preračunan pritisk na gumb - in krogla drvi proti vsem pomembnim pozicijam. Električna energija ni potrebna, zadostuje pazljivo oko in natančno merjenje. Res, krogla je tako nazorno prikazana, da se boste kmalu zalotili, kako jo preklinjate, ker se vam je kljub vsem naporom izmuznila.

JOKER, ČAROVNIK ALI GUSAR?

Katero od treh iger bi igrali? Verjetno boste najprej naleteli na igro Jolly Joker, saj je prva na izbirnem zaslonu. Vsebuje vse standardne prvine med drugim tudi Skill Shot, Kickback, Tilt in Mystery. Kar precej spretnosti je potrebno, da obvladate Skill Shot, vendar z nekaj prakse vam bo strel v večini poskusov uspel. Uspešen Skill Shot vam prinese milijon točk, če ga zgrešite, pa vseeno prejmete manjše nagrade. Bonus se nato z vsakim uspešnim poskusom povečuje.

NERED KROMIRANE KROGLE!!

Ko se krogla sproži, je najbolje zadeti čimveč predmetov in bonusov. Pri Jolly Jokerju imate na razpolago pet ramp, ki vas pripeljejo do posebnih predmetov. MYSTERY nagrajuje skoraj vse z več kot 200 000 točkami, če pa dosežete eno težje dostopnih ramp, si pridobite črko iz besede J O K E R. Če krogla petkrat doseže vrh, se beseda JOKER v celoti izpiše in se znajdete v norem svetu kromiranih krogel - Multiball. Istočasno morate usmerjati dve krogli namesto ene! Vaš fliper bo zagotovo delal nadure. Seveda pa je to odličen način, da si priborite dober rezultat.

Če se vam ena krogla izgubi, se na srečo lahko zatečete po pomoč k FREEZE, ki prijazno spregleda vašo polomijo in vam dovoli nadaljevati igro z drugo kroglo. Kako prijazno!

Način igranja je pri vseh treh igrah precej podoben, vendar ima vsaka še svoje posebnosti. V našem pregledu si oglejte bonuse in pasti drugih iger, morda vam bo koristilo.



Prižgite oči pri sredqji maski in dosegli boste najbolj|i strel.



V načinu Conquest se borite za izredno visok rezultat, da bi se lahko dobro pobahali. 60 milijonov! Saj se šalite!

Krogla, ki pristane v LIMBO vam prinese bonus točke.

S pomnoževalcem bonusov ste nagrajeni, če zadenete vseh pet rumenih zank (trakov).

Zadenite pošast (The Beast) in izpisala se bo beseda W.I.Z.A.R.D. Čaka vas Multiball!



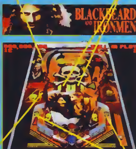
Če devetkrat ustrelite v rampe levo in desno od pošasti, vam to prinese 9 milijonov točk!

UGANKA! Tu si lahko izboljšate rezultat in sicer za borih milijon točk, pa vse do deset milijonov točk. Lite Mistery vam omogoča celo do 20 milijonov točk. Prav res!

Ustrelite v levo rampo in prišli boste do Blackbeardove hiše zakladov.

Do hodnika pod lobanjo je treba priti devetkrat. Dovolj spretnega čaka devet milijonov točk.

Pinball sodi med igre, ki so vsesplošno privlačne. Zaradi igralcev, željnih novosti, se stalno razvija, vendar njeno bistvo ostaja nespremenjeno. Super Pinball je ohranila privlačnost in vse svoje osnovne značilnosti ter novemu občinstvu ponuja klasično igro. Brez dvoma sodi v zbirko.



Blackbeardova jama skriva bogastvo bonusov.

Črkujte G.O.L.D in Multiball vam bo dal znak.

Da dosežete zadovoljiv rezultat, potrebujete dve Kickback puščici.

SNES REVIEW

NASLOV IGRE	SUPER PINBALL
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	4

INFO

Obvladati morate podjetje U.S.S. Enterprise in odkriti skrivnost najmočnejše naprave v galaksiji - Derandomizerja! Derandomizer, ki je dolgo veljal kot mit, se vrne iz preteklosti in grozi prihodnosti Federacije. A Federacija ni edina, ki je v to vpletena; tudi Romulani so prekoračili nevtralno območje (Neutral Zone), poleg tega so v akciji še druga skrivnostna nezemeljska bitja.

STAR TREK THE NEXT GENERATION
FUTURES PAST



OSNOVNA SMER

V nizu simulacij celotnega ledijskega krova prevzamete vlogo kapitana pripravnika ter skušate rešiti uganke in prestati teste, ki vam jih pripravi Arbitrator. Izbirate lahko med sedmimi glavnimi osebami, igrate lahko sami ali v skupini. Vsaka oseba ima svoje značilnosti in posebne sposobnosti, najsi je to že kar nadležno učinkoviti kapitan Data ali pa vojaški častnik Worf - tisti, ki je videti, kot bi se mu čokolada stopila na čelu.

NEZEMELJSKO LJUDSTVO

Večji del igre se dogaja na različnih planetih in ladjah in to v perspektivi od zgoraj navzdol, podobno kot v "Chaos Engine". Odkrivate lahko čudne svetove, spoznate tuje oblike življenja in se seznanite z množico neznanih kraljestev iz grafičnih pustolovščin. Vsaka vrsta nezemeljskih ljudstev ima svoje poteze in lastnosti. Na primer Ferengi so bolj odprti za pogovor, seveda le takrat, če ni Deanne Troi, in, odkrito povedano, kdo bi jim zameril. Do štiri člane skupine lahko teleportirate na poljubna mesta, od koder morajo opraviti zadane naloge, rešiti uganke in se spopasti z ognjem.

Drugi del igre poteka dvodimenzionalno na Worfovem taktičnem zaslonu, medtem ko sovražnik divja po veličastnem Mode 7 na glavnem zaslonu. Lahko celo prevzamete kontrolo nad operacijami podjetja, vse od inženiringa do funkcij v transportni sobi. Vodite podjetje, vendar ne pozabite, da ste odgovorni za 1014 članov posadke.

Spectrum Holobyte, ustvarjalci tega novega dodatka k seriji Star Trek, so se potrudili, da so ujeli vso dramatičnost in vznemirljivost uspešne TV serije. Sodelovanje izvirnega scenarista in priznanega pisatelja znanstvene fantastike zagotavlja veren posnetek nadaljevanke Star Trek vsebuje vse The Next Generation - Futures Past. Privlačna zgodba in izvrstne grafika, ki natančno predstavlja osebe iz nadaljevanke, odlikujeta to raznovrstno igro z elementi originalnih prizorov in simulacijami letov. To igrico morate imeti!





SNES REVIEW

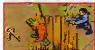
NASLOV IGRE	STAR TREK: THE NEXT GENERATION - FUTURES PAST
ZALOŽNIK	MICROPROSE
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO!

THE CHAOS ENGINE

Smo v letu 1887 in na zemlji se dogajajo čudne stvari: zgradba braz sledu izginjajo, pojavljajo se nezemeljska bitja, da katera zmotno mislijo, da so ostanki dinozavrov, na novo postavljani Kip svobode se je odpravil na sprehod po New Yorku!

Na da bi se zunanji svat tega zavadal, se iz izolirane močvare Cornish, kjer prebiva baron Fortesque, širi zla energija stroja Chaos Engine. Baron Fortesque hrepeni po moči in pameti. Da bi zgradil mogočno napravo na parno energijo, s katero bi spreminjal živa bitja, najame najvplivnejše znanstvenike in arhitekte tistega časa! Znanstvenike zapre in nato sam skonstruira napravo, ki neprestano širi svoj uničujoči vpliv na zemlji. A tudi baron sam postane ena izmed grotesknih stvaritev tega stroja.



NI PROSTORA ZA STRAHOPETCE

Skupina šestih najemnikov ugotovi, kje se skriva strašna naprava, nato se pripravi na spopad z nevarnostmi dvorca Fortesque. Vsak izmed njih ime posebne lastnosti in sposobnosti, igralac pa mora sestaviti uspešno skupino. Pravilna izbira je zelo pomembna, saj le dva vojaka lahko obideta obrambo dvorca. Le kdo bi bil pravi? Obsedeni Mercenary, ki je nor na neokusno orožje? Thug s svojo odžagano puško? Ali morda lahkonogi gentleman?

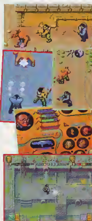
Vsak ima štiri glavne značilnosti: spretnost (skill), zdravje (health), hitrost (speed) in modrost (wisdom). Spretnost je najpomembnejša lastnost, saj se z večanjem le-te povečujejo tudi ostale tri lastnosti. Prav tako vpliva na pridobivanje moči (power-up) in posebnih zmožnosti. Zdravje je pokazatelj življenjskega nivoja tvojega vojaka. Manj ko ima te lastnosti, večja je verjetnost, da bo izgubil življenje. Hitrost narekuja hitrost gibanja tvojega vojaka iz enega kraja v drugega. Modrost pa odloča o tem, kako premišljeno igra tvoj računalniško vodeni zaveznik (seveda le v modulu za enega igralca).



SVETOVI

Pred nami so štirje različni svetovi in vsak ima štiri različne stopnje delovanja. Taleči se jaški z zemeljskimi odplakami predstavljajo The Forest (Gozd), paro bruhajoče cevi, železni mostovi, rjaveče kovinske konstrukcija tvorijo The Workshops (Delavnice); v dvorcu Fortesqua Mansion pa so bogato okrašeni kipi in drugi predmeti iz kamna ter bogata dekoracija. Zadnji svet, The Cellars (Kleti), pa nudi zavetje za nore namene stroja Chaos Engine. Vse štiri svetove stražijo grozne pošasti, ki tem tudi prebivajo. Te nakaze so bile nekoč normalni prebivalci sosadnje močvare. Danas Stone Golams (kamnite prikazni), Hulking Lizzardmen (okorni plazilci-ljudje), Giant Marsh Frogs (ogromne močvirske žabe) in Dreaded Chaos Beetles (strašni razdiralski hrošči) prežijo na tako imenovane junake. Če katerokoli izmed pošasti ubijete, se na njenem mestu pojavi kovanec. S temi nagradnimi kovanci lahko kupite večino pripomočke. Naberite si jih kolikor je le mogoče! Saj velika tveganja prinesejo bogato plačilo!

Bitmap Brothers so nam ponudili igre kot so Xenon, Speedball 2, Gods in Sensible Soccer, zdaj pa njihov The Chaos Engine dokazuje, da so ustvarili še eno izredno uspešnico. Kot bi pričakovali, vsebuje vse običajne značilnosti: izvrstno izdelano grafiko, čudovito glasbo, digitaliziran govor, vražje pasti in labirinte ter igro brez primere. Vse strnjeno v 16 mega razburljive in divje akcije! Enako kot pravi moto najemniških vojakov: "Če se premika, ga uniči, če se ne premika, ga vseeno uniči!"

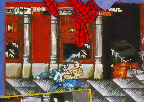


SNES REVIEW

NASLOV IGRE	THE CHAOS ENGINE
ZALOŽNIK	MICROPROSE
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	2

INFO!

SPIDERMAN & VENOM: MAXIMUM C



Mesto je v ruševinah, ljudje se upirejo mnogo jih je že umrlo In vse to zaradi Carnageal Pobegnil je iz strogo zavarovane ustanove Ravencroft in zbral tolpo najbolj zekrknjenih kriminalcev, kar jih pozne svet, to so Shriek, Doppleganger, Demogoblin in Carrion! Žene jih nenasitna sla po uničevanju in pokolu tako, da divjajo po Manhattanu Pogumni Spider Man in njegov nekdanji sovražnik Venom se zavedata, da je Carnagea treba ustaviti, in to ZDAJ!!

Na osnovi 14 dela knjige stripov Marvel Comics ima igralec Maximum Carnagea možnost, da prevzame vlogo Spider Mana ali Venoma Glede na izbiro junaka se razlikuje potek igre do končnega spopada s Carnageom Celo za naša dva prekaljene junaka je igra občasno zelo tvegana, zato si lahko pomagata s sposobnostmi svojih vplivnih prijateljev iz sveta Marvel Ironfist, Cloak, Firestar in Captain America, vsi ti super junaki so pripravljeni pomagati, vendar si moreta Spider Man in Venom najprej pridobiti podobe njihovih likov Ko jima to uspe, zadostuje pritisk na gumb in lastnosti izbranega junaka priskočijo na pomoč Lahko ste prepričani, da jih vaš junak resnično potrebuje!



ULICE NISO VARNE

Da bi naredila konec Carnageovi strahovladi, morata naša junaka skozi 27 stopenj divje akcije Spopad zajame precejšen del New Yorka Ko junaka pospravita s cest nekaj manj pomembnih zlikovcev, postane dogajanje precej bolj vroče. Spider Man se znajde iz oči v oči s sovražno Shriek, kar spremlja paleta zvočnih detonacij! Ravno ko Spider Man misli, da je zmaga v njegovih rokah, se nenadoma pojevi nihče drug kot Dopplegenger! Razmerje sil, dva proti enemu, očitno kaže na nepošteno premoč, zato Spider Man hvaležno sprejme pomoč, ki mu jo nudi Venom Ta se prav tako kot Spider Man čuti odgovornega za stvaritev Carnagea



Demogoblin se čuti nekako zepostavljenege, zato z vrha streh posmehljivo zasuje naša junaka s plazom aktiviranih granat



ZZZP

ZZZP

Dogajanje se preseli na trg Four Freedom Plaza, kjer je nameščen Reed Richardsov zvočni top Skupina The Fantastic Four si dragocenega orožja ne pusti speljati izpred nosu, zato morata Spider Man in Venom uporabiti obrambni sistem hodnikov z varnostnimi roboti in avtomatičnim laserskim orožjem vred Ko so že zunaj trga, postane zvočni top zelo dragocen saj je ne preži pet najhujših nasprotnikov Shriek, Doppleganger Carrion, Carnage in Demogoblin!

Ko Spider Man zapusti Prospect Park, naleti na nove težave Vanom je ugrabljen, imajo ga za talca pri Kipu

ARNAGE



svobode (Statue of Liberty) A ne samo to, Carnage ima v oblasti zvočni top in ponorelo drhal, ki hoče napasti Venoma!

Končno pride do borbe s samim Carnageom Njegovi neznani premiki so lahko prav uničujoči napada z vso močjo ponorelega morilca udarci brce smrtonosne zanke - vse deluje! Z neverjetno obnovljivo energijo se vsemu postavi po robu











PAJKOVE SPRETNOSTI

Naša dva pajkovska junaka imata kar zavidljiv arzenal, s katerim se lahko zoperstavita Carnageovim krvi željnim pristašem Imata strasno moc neverjetno zbirko znamenitih naprav za metanje pajkovih mrez in možnost plezanja po navpicnih stenah Z lahkoto izvajata skoke nazaj navpicne skoke in salte V borb z nasprotniki uporabljata udarce brce in judo tehniko Z napravo za spuščanje pajkovih mrez ki je tudi zelo učinkovito orožje oddajata uničujoce snope energije Ta hkrati deluje kot ščit Prav tako pomembna je mrezasta vrv, ki deluje kot vlečni kavelj S tem se nasa dva junaka uspešno in hitro premikata Seveda pa imata še posebno varovalno energijo Spider Sense Deluje podobno kot radar posvari ju pred vsako bližajočo se nevarnostjo Verjemite vsi nasteti pripomočki se lahko izkažejo za zelo koristne

Obozevalci Marvela in ljubitelji akcije bodo navduseni nad to igro Odlicna grafika napeto dogajanje in moznost da z izbiro junaka vplivamo na potek zgodbe so gotovo poroštvo za njen uspeh Glasen tonski posnetek udarne skupine Green Jelly spremlja prizore kot so ob strani se odvijajoče borbe ter prizore zasledovanja in plezanja po navpičnih stenah Pri 16 M-bitih to verjetno ni navaden sprehod po parku!

SNES REVIEW

NASLOV IGRE	SPIDERMAN & VENOM. MAXIMUM CARNAGE
ZALOZNIK	ACCLAIM
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	

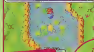
INFO !



Vas z imenom Mana izgublja svojo moč. Mnogo let jo je varoval meč (Sword of Mana), ki ga je zdaj odstranil neki tako imenovani junak in tako uničil njen zaščitni krog. Podle pokveke napadajo vas z vseh strani in Manina moč nenehno slabi. Za vse to je kriv junak, ki ga je treba izgnati, da bi vas preživela in uspevala. Samo če premagamo pošastnega napadalca, lahko rešimo vas in celotno kraljestvo. Pripravite se na resnično junaške pustolovščine!

MANIN MEČ

V svoji veličastni zgodovini je imel meč različna imena: Excalibur, Gigas, Herald in še mnoga druga, vendar se zdaj imenuje po svojem izvoru: Manin meč. To orožje je imelo nekoč izredno moč, ki jo je mogoče obnoviti, samo če premagate pošasti, ki zdaj grozijo vasi. Treba je poiskati palačo škratov - Gaia's Navel. Samo prebivalci tako grozljivega kraja lahko prekalijo meč in mu vrnejo moč. Da bi meču povrnili vso nekdanjo moč, moramo zaporedoma obiskati osem palač, od katerih ima vsaka svoj znak, s katerim se zapečati moč meča.





Presenetljivo je kaj lahko naredi dober nočni počitek





GOVORITI JE KORISTNO

Na prvi pogled se zdi igra Secret of Mana podobna Zeldi, vendar že po nekaj minutah igre postane jasno, da se je je treba lotiti po svoje. Potujete po obsežnem kraljestvu, ki se odpira pred vami. Napredujete tako, da se pogovarjate s čimvečjim številom ljudi, ki vam dajejo ideje in namige ter vam tako pomagajo pri napredovanju. Vendar je vaša pot, milo rečeno, nevarna. Da vrnete meču njegovo moč, morate premagati zlobneže, ki obdajajo posamezne vasi. Če v boju uspete uničiti pošast, dobite določeno število "experience" točk. Te točke povečajo splošno sposobnost vašega junaka, imenovano "stopnja" ("Level"). Tako junak postane spretnejši pri ravnanju s svojim orožjem in ga je precej teže ubiti.

POMEMBNI PODATKI

Cel kup podatkov vam ponuja pregled nad napredovanjem vašega junaka. Moč (strength), spretnost (agility), bistroumnost (intelligence) in modrost (wisdom)







[illegible]

To so vrata v vodno palačo (Water Palace). Tam obiščite Sage Luka s tem obnovite energijo meča





Statusni zaslon nudi hiter pregled stanja vašega junaka

KRALJESTVO, KI GA JE PRIZADELA NESREČA

Težave v vaši Mana so kot mreža, spletena iz spletk in nevarnosti. Razvija se mnogo žalostnih zgodb, ki jih mora naš junak spraviti v red. Elinee, Severna čarovnica (The Witch of the North) ne pripravlja nič dobrega, zla usoda preži nad južnimi razvalinami in prebivalci si ne upajo niti govoriti drug z drugim. Vse te probleme in uganke je treba rešiti, šele potem bo Empire premagan in nemirnemu kraljestvu bo povrnjena nekdanja spokojnost.

Secret of Mana, dogodivščina, kjer sami igrate vlogo junaka, je primerna za vsakogar. Veliko akcije, mnogo izzivov in pokrajina, ki vam jemlje dih, vse to obeta klasiko!



so le nekatere od njegovih zmožnosti, ki se povečujejo, ko junak napreduje na višjo stopnjo. Vaš junak torej lahko zadaja udarce, toda ali jih tudi prenaša? Dva načina mu omogočata preživetje v zatiralskem kraljestvu Mane: število življenjskih točk in oklep. Življenjske točke kažejo njegovo trenutno fizično stanje. Če je ranjen, se njihovo število zmanjša, če pa število točk doseže ničlo, se mora junak posloviti.

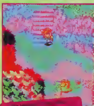
Vsekakor je bolj varno, če uporablja oklepe različnih vrst, od železne majice do popolnega bojnega oklepa. Vse to lahko kupi na raznih podeželskih trgih, vendar imajo predmeti svojo ceno. Torej mislite na to, ko skušate prodati tisto, kar ste si ravnokar pridobili.



VASI IN KRČME

Vasi so središče obrekovanja in zbirališče zanimivih oseb, a hkrati nudijo miren nočni spanec. Že ena noč v udobni postelji vaške krčme vam zaceli rane in povrne moči. Naslednje jutro ste čili in zdravi.

Krčme imajo tudi vlogo "Save Game", kjer lahko shranite v spomin do štiri pustolovščine.



the H[illegible] strahov[illegible]

SNES REVIEW

NASLOV IGRE	THE SECRET OF MANA
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO

Pripravite se na senzacionalne borilne veščine, ki jih ponuja najtežje pričakovana igra leta Mortal Kombat 2! Ta zadnja in najbolj vroča različica Acclaima kar prekipeva od novosti čisto nove osebe, nova akcija, nove zgodbe in več skritih trikov, kot jih lahko obvlada večina pristašev borilnih veščin. Celotna igra je izboljšana in sicer z razvijajočo se zgodbo in intenzivno akcijo, ki se spreminja, ko junak v igri napreduje. Igra Mortal Kombat 2 bo pravi posladek za ljubitelje. V naslednjih mesecih jih bo zagotovo popolnoma zasvojila.



KRATKA ZGODBA

Zaradi zločinov, ki jih je zagrešil zoper bogove, je bil zlobni čarovnik Shang Tsung za vse večne čase izgnan na zemljo, kjer naj bi trpinčil prebivalce in skrbel, da bo njihovo življenje čim težje. S pomočjo hibridne prikazni, znane kot Goro, je Shang Tsung priredil zemeljski turnir, da bi privabil nekaj najboljših bojevnikov na zemlji. Tako bi podrl ravnotežje furij in oslabil dimenzijska vrata zemlje, ter prebivalcem zunaj planeta (Outworld) omogočil lažji dostop. A ni uspel. Poražen in osramočen je Shang Tsung zapustil zemljo in se vrnil k svojemu učitelju Shao Khanu, kjer ga je čakala smrtna obsodba. Izprosil si je še eno, zadnjo možnost. Izmislil si je nov načrt, da bi zvabil svoje nasprotnike zunaj planeta na tekmovanje, ki bi ga vodil sam Shao Kahn! Tukaj, sredi vijugaste pokrajine, bo torej potekal boj med najmočnejšimi in najboljšimi bojevniki zemlje ter Shang Tsungom...



POSEBNI TRIKI JUNAKOV

Nihče ne pričakuje, da bo ubraniti zemljo lahka naloga, zato smo se v klubu Nintendo odločili, da vam pomagamo, kolikor je v naši moči. Spodaj je podan popoln opis specialnih gibov vseh dvanajstih bojevnikov

LIU KANG

Običajna ognjena krogla - dvakrat naprej (proti nasprotniku), visoki udarec
Kotaleča se ognjena krogla - dvakrat naprej, nizki udarec
Leteča brca - dvakrat naprej, visoka brca
Kolesarska brca LOW KICK drži pet sekund in potem spusti

JOHNNY CAGE

Nizki zeleni plamen - polkrog - vstran in naprej, nizki udarec
Visoki zeleni plamen - polkrog - naprej in vstran, visoki udarec
Senčna brca - vstran, naprej, nizka brca
Senčni udarec navzgor - vstran, dol, vstran, visoki udarec
Nizek zamah - blok + nizki udarec

KUNG LAO

Teleport - dol, gor
Met klobuka vstran, naprej, nizki udarec
Krogelna brca - dol + visoka brca na vrhu vsakega skoka
Vrtinčasti obrat - gor, gor nizka brca





SUB ZERO

Deep Freeze - dol in naprej, nizki udarec
Ground Freeze - dol in vstran, nizka brca
Zdrs vstran + blok + nizki udarec + nizka brca



SCORPION

Kopje - vstran, vstran, nizki udarec
Vaba ali prevare - dol in vstran, visoki udarec
Škarjasti razklop - naprej in vstran, nizka brca.
Zračni met - blok, medtem ko si v zraku skupaj z nasprotnikom



RAYDEN

Strela - dol in naprej, nizki udarec
Leteči blisk - vstran, vstran, naprej
Teleport - dol, gor
Šok - HIGH PUNCH drži pet sekund, spusti, ko si poleg nasprotnika!



JAX

Tajni večkratni udarec - LOW KICK drži tri sekunde
Primež - dvakrat naprej, nizki udarec
Zvočni val - polkrog - naprej in vstran, visoka brca.
Vratolomni skok - blok, ko si v zraku skupaj z nasprotnikom



REPTILE

Jedki pljunek ali brizg - dvakrat naprej, visoki udarec
Udarna žoga - vstran, vstran, visoki udarec + nizek udarec
Nevidnost - gor, gor, dol, visoki udarec
Zdrs - vstran + blok + nizki udarec + nizka brca







KITANA

Krožni zamah - visoki udarec + vstran
Krožni met dvakrat naprej, visoki udarec + nizki udarec
Krožni dvig - vstran, vstran, vstran, visoki udarec
Udarec oglati val - polkrog - naprej in vstran, visoki udarec



MILEENA

Teleport brca - dvakrat naprej, nizka brca
Kotaleči napad - vstran, vstran, dol, visoka brca
Sai met - HIGH PUNCH drži dve sekundi, potem spusti



BARAKA

Zamah z rezilom - vstran + visoki udarec
Iskrivo rezilo - dol in vstran, visoki udarec
Bes rezila - vstran, vstran, vstran, nizki udarec
Dvojna brca - trikrat pritisni HIGH KICK, ko si poleg nasprotnika.





SHANG TSUNG

Plameni (ena) - vstran, vstran, visoki udarec
Plameni (dva) - vstran, vstran, naprej, naprej, visoki udarec
Plemeni (tri) - vstran, vstran, naprej, visoki udarec

No, to naj bo dovolj, da obvladamo dogajanje Seveda smo namenoma zamolčali vse kombinacije za spreminjanje Shang Tsungovih oblik Vsega vam pa res ne moremo prinesti na krožniku!



Super GAME BOY

Po dolgem in nestrpnem pričakovanju nam Nintendo končno ponuja svojo čudežno novost - Super Game Boya!

Grafično razkošje Super Game Boya!



Eden izmed devetih že pripravljenih okvirov.

IZ prvih govoric je bilo moč razbrati, da je Super Game Boy barvna različica izredno priljubljenega Game Boya - torej ročna igrica z barvnim zaslonom. Dejansko pa je to malo čudo kaseta, ki deluje kot adapter in Game Boyeve igrice priredi za Super NES okolje. Novost vam torej omogoča, da na stotine Game Boyevih ignc preizkusite na barvnem televizijskem zaslonu. Enostavni menuji vam nudijo izbiro med 256 barvami, ki jih nato nanesete na osnovne odtenke Game Boya. Vse obstoječe Game Boyeve igrice so kompatibilne s Supar Game Boyem, vendar pri nobeni ne morete izrabiti celotne barvne palete Super Game Boya. Brez strahu, vse novitete bodo vsebovale nove odlike in grafične izboljšave.

BARVNE PALETE

Pri Game Boyu lahko na zaslon prikličete le štiri odtenke sive barve: belo, svetlo sivo, temno sivo in črno. Super Game Boy pa vam ponuja možnost izbire med 256 barvami, ki jih nanesete na vsako od štirih obstoječih odtenkov. Po vašem okusu lahko izbirate med temnim ozadjem s citronasto zelenim nadihom in belim ozadjem s svetlo roza nianso (seveda odvisno od tega, kako dobro vidite). Če ne želite sami kombinirati barv, potem lahko izbirate med 32, že pripravljenimi paletami. To storite tako, da pomaknete kurzor na izbrano paleto in pritisnete gumb A. Zaslon se bo obarval po vaši želji.

PRIPRAVLJENE PALETE

Zaslon za mešanje barv vam omogoča izbiro med 52 barvami, ki jih lahko še niansirate in tako dobite paleto 256 barvnih odtenkov. Vse hkrati vidite le, kadar slika miruje (naslovni zaslon, bonus zasloni), medtem ko ima igralni zaslon le 12 barv. Že izbrano barvno paleto za določeno igro lahko kasneje ponovno prikličete s pomočjo gesla. Bistro, kaj?

BARVICE ZA BARVANJE OKVIROV

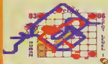
Naslednja novost ima nekako takšen videz kot pomanjšan Mario Paint, ki vam omogoča, da si izdelate svoje okvire ali celo rišete po zaslonu. Izberete eno izmed 12 barv in s pomočjo tankega svinčnika ali debelega markerja narišete okvir. Če se izkaže, da kljub vsemu nimate ravno sposobnosti Michelangela, potem se lahko odločite za enega od devetih standardnih, že pripravljenih okvirov Super Game Boya. Nove igre za Game Boya bodo imele že kodirane okvire. Takoj ko se



Ob neusmiljenem preiskovanju barvne palete Zool resnično slabo izgleda.



Oglejte si nekaj možnosti!



Border Paintbox vam omogoča, da spoznavate svoje umetniške sposobnosti.

bo igra začela, se bo avtomatično pojavil tipičen okvir Donkey Kong 94 (prva igra narejena posebej za Super Game Boya) je prvi primer tovrstne arkadne igre. Če boste igro pustili dovolj časa pri miru, bo okvir zaživel! Ko se stemni in lastnik podeželske koče prižge luči, oživijo mačke iz Crazy Cata in začno bežati z zaslona. Izplača se vam za nekaj časa ustaviti igro in pogledati, kaj se dogaja v zakulisju.

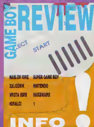


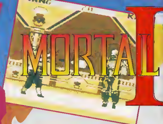
Na zaslonu Palette Creation lahko mešate vse vrste barv, tako da dobite najprimernejšo barvno kombinacijo.

GLASBENA OPREMA

Kaj vse še ponuja Super Game Boy? Poleg dodatnih možnosti spreminjanja zaslona in grafičnih izboljšav ponuja Super Game Boy tudi boljši zvok. Stereo zvok vam zagotavlja resnično kvaliteto Super Nintenda, poleg tega pa se občasno iz televizijskih zvočnikov oglasi še glas.

Če sodite med ljubitelje Game Boya, ki navadno igrajo doma, morate nujno poskusiti Super Game Boya. Problemi, ki so se pojavljali, ker niste mogli videti celotnega dogajanja, so že davna preteklost. Poleg tega Super Game Boy bistveno prispeva k popestritvi Super Nintendove ponudbe, saj prinaša veliko legendarnih, prej nedostopnih igric. Naj omenimo le nekatere izmed njih - Tetris, Wario Land, Link's Awakening. Prihajajo pa še mnogo bolj vznemirljive igre. Če ste navdušen igralec Game Boya in Super Nintenda, potem morate resnično preizkusiti še Super Game Boya.





ZGODBA

Zaradi zločinov, ki jih je demonski čarovnik Shang Tsung zagrešil nad bogovi, ga je pred petsto leti vsemogočni in nori Shao Kahn, vladar Outworlda, izgnal. Da bi se osvobodil prekletstva, je moral hoditi po zemlji in mučiti tamkajšnje prebivalce ter jim greniti življenje. Ta cilj je lahko dosegel tako, da je razburil furije in oslabil dimenzijska vrata zemlje. Tako je omogočil lažji dostop nezemeljskim bitjem.

S pomočjo nore, krvi željne prikazni, imenovane Goro, je skušal speljati v past najvplivnejše bojevnike zemlje, ki so se udeležili turnirja Shaolin. Nameraval jih je premagati, enega za drugim, in tako oslabiti obrambo zemlje (dimenzijska vrata zemlje). Vendar podvig ni uspel. Po porazu in navidezni Gorovi smrti se je moral Tsung vrniti v Outworld, kjer ga je čakala kazen. Tsung pa se ni vdal. Učitelja je prosil še za eno možnost. Premamil ga je in Kahn je proti svoji navadi prizanesel ničvrednežu Tsungu, ki je imel že pripravljen nov načrt. Kahnove nasprotnike je tokrat skušal speljati v Outworld, kjer naj bi se udeležili čisto novega turnirja. Končni boj naj bi potekal v kraljestvu, ki mu je že 10.000 let vladal okrutni tiran Shao Kahn, in kjer bi poraz pomenil gotovo SMRT!

JAX

Major Jackson Jax Briggs prestreže obupano sporočilo poročnice Sonye Blade, ki je skrivnostno izginila s turnirja Shaolin. Odpravi se na junaški, a nevaren podvig, da bi rešil bojno tovarišico.

PLAZILEC

Plazilec je Shang Tsungov osebni stražar, ki brez milosti opravlja svojo nalogo. Na srečo se za njegovo človeško podobo v resnici skriva strašna podoba plazilca, za katerega vsi mislijo, da je že zdavnaj izumrl. Upajmo, da bo ta podoba za vedno ostala pod človeško masko!

OPIS OSEB

Različica Mortal Kombat 2 za Game Boya prikazuje osem oseb, ki se borijo za končno nagrado. Vsak od njih ima svoj razlog za boj: maščevanje, častihlepnost ali zgolj bojaželjnost.

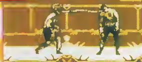


morilki na hladen sprejem

LIU KANG

Po turnirju Shaolin se Kang vrne v domači tempelj, kjer najde svoj sveti dom v razvalinah, v njih pa svoje mrtve brate. V krvavi bitki so jih krvoločno pobili bojevniki Outlanda. Priseže maščevanje in se odloči za potovanje v Outworld, da jim vrne milo za drago.

KOMBAT



Plazilec vbrizga svoj jedki strup Jaxu v vrat.

SHANG TSUNG

Ko Shang Tsung zvabi bojevnike na smrtonosni turnir, se mora še sam izkazati pred učiteljem. Prav dobro ve, kaj ga čaka, če ne uspe

V različici te igre za Game Boya je treba izbojevati veliko bitk. Vsak bojevnik se po najboljših močeh bori, da bi dosegel svoj cilj: ustaviti mora Kahna in postati največji bojevnik v galaksiji!

SUB ZERO

Sub Zero se vrne, da bi utišal govorice o svoji smrti. Potuje v Outworld v upanju, da bo ubil Shang Tsunga. Na svoji poti se spopade z vsakomer, ki se mu zoperstavi.



[illegible] od svojih presenetij vih vratolomnih skokov (backbreakerjev).

ŠKORPIJON

Škorpijon izve za težko verjetno vrnitev Sub Zeroa. Peklenski fantom se dvigne iz globin, da bi sledil ninja morilcu, ko ta poskuša izpolniti svojo vražjo nalogo.

KITANA

Že dolgo sumijo, da hoče lepa Kitana ubiti Shao Kahna, ker so jo zalotili pri pogovoru z zemeljskim vojakom. Kahn je poslal njeno sestro dvojčico, da preveri zadevo.

MILEENA

Po njenem prepričanju je Kitana omadeževala družinsko ime, ker je govorila s prebivalcem zemlje. Po neposrednih Kahnovih napotkih se Mileena odloči, da za vsako ceno spreobrne sestro.

GAME BOY REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE	MORTAL KOMBAT 2
ZALOŽNIK	ACCLAIM
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	1

INFO !

Walt Disney's CLASSIC The Jungle Book

Shere Khan se je spet pojavil v pragozdu in tokrat grozi ubogemu človeškemu mladiču Mowgliju. Pomagajte junaku, ko se na poti do varne Človeške vasi prebija skozi deset stopenj nevarnega pragozda. Boriti se mora s strašnimi sovražniki in se izogibati smrtonosnim pastem. Tako kot v klasični zgodbi nastopajo tudi v tej vznemirljivi dogodivščini priljubljeni Disneyevi junaki: King Louie, Kaa - krivogleda kača in celo prijateljski Baloo.





DESET LISTNATIH STOPENJ

Vsaka od desetih stopenj prikazuje enega od značilnih prizorov iz filma. Mowgli se mora izogibati pragozdnim prebivalcem in premagovati neprijazno pokrajino ter si pridobiti čimveč biserov. Še več, na vsaki stopnji se mora spopasti z eno od glavnih oseb iz filma.

Če želi doseči svoj cilj, mora biti kos nevarnostim pragozda. To mu seveda uspeva, ker je že po naravi iznajdljiv. Pleza po neštetih lianah ter se na njih poganja z ene veje na drugo kot pravi Tarzan, skače čez skalnate police, pečine in celo čez pragozdne prebivalce. Tako se prebija do na videz neprehodnih področij.

Pozoren mora biti tudi na skrivne vhode, saj nekatere odprtine v pragozdnem rastju vodijo do tajnih prehodov, skozi katere se Mowgli lahko povzpne na drugi konec stopnje. Tajne podzemne jame pa skrivajo zaklade bonusov. Seveda ni dovolj,



da Mowgli odkrije pot do zakladov. Nagrado dobi le, če v rekordnem času premaga skalne pregrade in druge prepreke.



MOČ BANANE

Če se Mowgli večkrat zapovrstjo zaleti v kateregakoli od nasprotnikov, zdrsne s pečine ali pa mu zmanjka časa, izgubi eno od treh oziroma petih življenj (število življenj je odvisno od težavnostne stopnje). Med potjo pa si lahko pridobi dodatno energijo. S seboj nosi zalogo banan, da bi z njimi odvračal nasprotnike. Banano enostavno izstreli iz olupka. Poleg klasičnih banan se neustrašnemu Mowgliju ponujajo še banane posebne vrste: banane z dvojno močjo in bumerang banane (potem ko so izstreljene, se vrnejo nazaj k Mowgliju). Ta posebni bananin arzenal pa se hitro izčrpa in Mowgli se spet zateče k običajnim banana trikom. Če na predhodnih stopnjah dobi bambusov pihalnik, lahko zdaj uporabi pragozdne orehe in z njimi iz primerne oddaljenosti odganja sovražnike.

KORISTNI PREDMETI

Pri svojih podvigih si Mowgli lahko pomaga z različnimi predmeti. Z grozdjem si krepi šibko zdravje, cvetlice mu omogočijo ponovni start, sadje ponuja bonuse, ura mu nakloni dodatni čas, maske mu omogočijo začasno neranljivost in, kar je najbolje, Mowglijeve glave ga nagradijo z dragocenimi dodatnimi življenji. Ostane pa še lopata! Od vseh omenjenih predmetov je ta najbolj uporabna, vendar se pojavi le enkrat na eni od stopenj. Če si jo Mowgli pridobi, mora ugotoviti, kdaj in kako naj jo uporabi.



OSTALI NASTOPAJOČI (razvrščeni po zmožnostih)

Na kakšne vrste sovražnikov lahko naleti Mowgli, ko se enkrat odpravi na pot? Klepetave opice imajo neskončno zalogo kokosov, ki jih mečejo na Mowglija. Kače bljuvajo smrtonosni strup. Škorpijoni imajo v repu še kaj več kot samo želo. Pasavci se mehanično valijo proti neznanim popotnikom. Ponoreli ptiči divje napadajo izpod neba. Divji prašiči tekajo naprej in nazaj in tako branijo svoje ozemlje.

DESET STOPENJ

Mowgli odide na pot iz osrčja pragozda. Ko se privadi na neprijazno okolje, se mora spoprijeti z ogromnimi vejami Velikega drevesa. Po debelih vejah pleza proti vrhu in se hkrati izogiba mnogim ptičem in opicam. Trop slonov je na svojem rednem obhodu pragozda, po njihovih hrbtih se Mowgli lahko povzpne na varno.

Na vrsti je reka s skalami in želvami, preko katerih Mowgli odide na varno k zavezniku Balooju. Prijateljev trebuh mu nudi zaščito pred hlastajočimi krokodili.

V Vasi na drevesu vlada nered. Če se Mowgli želi ponovno pojaviti v drugem delu stopnje, mora obiskati vsako hišo posebej.

Ime Stare razvaline (Ancient Ruins) postane resničnost, ko se tempelj Kralja Louieja sesuje. Tako dobi še primernejše ime Padajoče razvaline (Falling Ruins).

Pragozd vzbuja celo podnevi strah in grozo, ponoči pa je še toliko bolj grozljiv, saj se takrat priplazijo iz zalesja raznovrstni hudobneži.

Močvirje (The Wastelands) je Mowglijeva zadnja preizkušnja. Izmenično se mora boriti z ognjem in smrtonosnimi strelami. Če premaga to najtežjo stopnjo, se sreča z vsemogočnim vladarjem pragozda - Shere Khanom!





RESC



Zlobni Fat Cat (Muc Debeluh), ta vražji mačji sovražnik Rescue Rangersov (Skavtov reševalcev), je pobegnil iz zapora in ukradel legendarno žaro Faraona - relikvijo neslutenih moči! Še enkrat morata Chip in Dale z Rescue Rangersi razvozlati uganko in odkriti bivališče Fat Cata. Mačka morajo ustaviti, še preden mu uspe spustiti duha iz žare. Raziskati morajo nevarna področja in se izogibati celi vrsti mačkovih podanikov ter mnogim nevarnim pastem in zaprekam. Seveda pa je pomoč kar pri roki: Monterey Jack, Zipper in Gadget so pripravljeni pomagati našim malim junakom.

PRIVRŽENCI MAČJEGA HUDODELCA

Fat Cat ima kot tipični strahopetni zlikovec mnogo privržencev, ki ga varujejo pred pogumnimi Rangersi. Chip in Dale se bosta morala na raznih stopnjah spopasti s pastmi ter premagati spake vseh vrst. Na srečo imata obe veverici sposobnost, da se hitro znebita nasprotnikov, s tem da vanje mečeta pripravne predmete. Njun Super Throw opravi celo z najbolj zvitimi nasprotniki.

UPORABI ŠKATLE

Kot pravi pregovor "Previdnost je mati modrosti" (ali nekaj podobnega), je tudi našima dvema junakoma dana možnost, da se skrijeta pred katerimkoli mačjim stražarjem. Preprosto smukneta pod bližnjo škatlo. Chip in Dale morata samo izbrati priročno škatlo in mirno stati toliko časa, da stražar izgubi sled za njima (nekateri izmed njih so res prav neumni!). Obstaja pa še dodatna ugodnost: če se nasprotnik dotakne škatle, ko se pod njo skriva Chip ali Dale, je v trenutku premagan!

Škatle so prav priročne za skrivanje skrivnih predmetov, kot so značke ali želodi. Vsekakor je za veverici zelo priporočljivo, da jih čimveč uporabita. Tudi zapahi lahko služijo za orožje, vsekakor pa so mnogo bolj uporabni kot pomožne stopnice, le zložiti jih je treba enega vrh drugega, da nas popeljejo do sicer nedostopnih področij. Vendar, če Chip ali Dale zgrešita le enega od zapahov, imata zelo malo možnosti, da končata stopnjo. Posvarili smo vas!

UE RANGERS 2

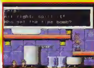
NEMOGOČE POSLANSTVO?

Poslanstvo Rescue Rangersov se je začelo, ko je nekdo nastavil časovno bombo v mestni restavraciji pri neprištevnem Water Rabbitu (Vodni Zajec). Samo naši junaki so dovolj nori oziroma pogumni, da se spustijo v tako nevarne situacije, brez njihove pomoči bi prostor raznesilo na drobne koščke! Ko ugotovijo, kje je bomba, se je treba odločiti, kar je lahko smrtno nevarno - katero žico naj prerežeta. Napačen rez in ... BUUUMMMM!!!!

Oba, Chip in Dale, dobita tri možnosti, da opravita nevarno nalogo. Merilec zdravja kaže fizično stanje obeh veveric. Srečanje s sovražnikom pomeni izgubo delčka energije. Če merilec zdravja doseže ničlo, bo ugasnilo eno od življenj. Ko pogumno, spretno in z malce sreče končata stopnjo, srečata enega izmed varuhov Fat Cata. Ti varuhi so precej bolj uporni kot običajni stražarji in veverici jih morata premagati, da lahko dosežeta naslednjo stopnjo.

PREDMETI POŽELENJA

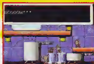
Na raznih ravneh igrice "The Case of the Missing Urn" čakajo različni predmeti. Rangerji naletijo najpogosteje na značke. Ko nabereta določeno število predmetov, sta Chip in Dale nagrajena z odlikovanjem Rescue Ranger. Več ko imata odlikovanj, več src bosta dobila. Vsekakor pa je mogoče dobiti odlikovanje le ob koncu posamezne stopnje. Tudi želodi so zelo uporabni, saj nadomeščajo izgubljeno energijo. Prav posebno zaželene pa so zvezde, ki ponujajo dodatno življenje. Torej, bodite nanje še posebej pozorni, ni jih prav dosti na razpolago!



Water Rabbit se posmehuje našima junakoma, ker ne vesta, kje je nastavljena bomba.



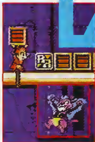
Ko končaš stopnjo, se vsi pridobljeni Ranger Plaques seštejejo in spremenijo v Ranger Badge. Na žalost jih Chip na tej stopnji ni dobil dovolj.



Potrebno je prerezati le dve žici in ...



Po junaštvu v restavraciji je na vrsti smetišče, kjer ravnokar na močvirsko ladjo nalagajo žero.



Chip'n Dale - Rescue Rangers 2 je nadvse zabavna stopenjska igra z izdelanimi ozadji, z odlično izrisanimi junaki ter s pristnim humorjem Disneyevih risank. Če vse to združimo z izvirnimi blodnjaki, z odlično glasbo in s slikovnimi efekti, povrhu pa še z možnostjo igranje v dvoje (two-player mode), dobimo eno najboljših stopenjskih iger za NES!





Takoj za petami favoritov Darkwing Duck in Duck Tales prihaja Duck Tales 2. Tako se nadaljujejo popularne dogodivščine strica Skopušnika - Scrooge McDucka, ki je tokrat resnično uspešen!

Scrooge mora najti šest manjkajočih koščkov načrta, ki ga je pred mnogimi leti raztrgal njegov praprastric Fergus. S pomočjo tega načrta bi našel pot do največjega antičnega zaklada na svetu (Izgubljeni McDuckov zaklad). Pri iskanju izgubljenih koščkov mora Scrooge potovati skozi štiri pogubne dežele, zastražene s strašljivimi stražarji. V vsaki izmed njih je vse polno pasti, blodnjakov in trikov, kar jemlje dih celo velikemu Scroogeu McDucku! To je tekma s časom. Podli lopov Flintheart Glamgold, ki se pred ničemer ne ustavi, mu je tesno za petami. Na vsak način skuša preprečiti uresničitev Scroogevega drznega načrta.

PONUJENA POMOČ

Na srečo ima Scrooge prednost, ker mu prijatelj Gyro nudi pomoč s svojimi genialnimi izumi. Ti so: najprej kladivasti adapter, ki poveča moč Scroogevega zamaha pri golfu, nato železni adapter, ki mu poviša pogo-skok in slednjič adapter za moč, ki poveča njegovo vlečno silo. Da bi lahko uporabil te pripomočke, mora najprej poiskati Gyra. Igra je razdeljena na tri težavnostne stopnje. Na vsaki stopnji so stražarji težje premagljivi. S pomočjo zanesljivega dežnika mora Scrooge izvajati pogo-skoke na glave stražarjev in jih izriniti z zaslona, tako da mu ne morejo več groziti. Res, to je pač igra take vrste!

ZEMLJEVID SVETA

Potem ko izberete težavnostno stopnjo, se pojavi uvodni zaslon. Izriše se zemljevid namišljenega sveta. Označena so mesta, kjer ležijo posamezni koščki načrta. Po izbiri položaja greste na pot. S pomočjo Launchpada dobite kratek opis izgubljenega zaklada, ki ga iščete, ter opis sovražnikov, ki bi jih lahko srečali. Izberite smer in pripravite se na najnevarnejšo Scroogevo pustolovščino!

Vsaka dežela ima svoje lastne stražarje in blodnjake, s katerimi se mora Scrooge spoprijeti. Poleg tega pa vsaka skriva še pradavni dragoceni zaklad, ki ga varuje skrbnik zakladov (Treasure Keeper). Scrooge izvaja pogo-skoke na njegovo glavo toliko časa, da ta popolnoma izgine. Ko ga na ta način premaga, je nagrajen s posebnim zakladom. Šele potem se lahko odpravi naslednjemu zakladu naproti. Po vrsti si oglejmo vse štiri dežele, ki jih morate obiskati, da uspešno opravite svoje poslanstvo.

VISOKA PLANOTA NA ŠKOTSKEM, KJER STRAŠI

Scrooge si bo moral utreti pot skozi prostore škotskega gradu



strahov, ki je poln prikazni in pasti. V njem vlada zlobni čarovnik, ki je temne hodnike in prazne sobane zastražil z vitezi v oklepih in lebdečimi rokami.

POGUBNE PIRAMIDE

Po stari egipčanski tradiciji je ta dežela polna pasti, prepredena je z zankami, blodnjaki in varljivimi stenami ter zavajanje nezaželenih gostov. Scrooge se mora spopasti s sovražniki kot so roparski komarji in podivjane mumije ter se dokopati do skrivnosti piramide. Tako bo prišel do zaklada Nila, noža kralja Khufuja, ki ga doslej še nihče ni videl.

NIAGARSKA MORA

Tu mora Scrooge najti bajeslovni kristalni cvet, ki cveti le vsakih 1000 let in to na najskrajnejšem robu slapov. Da bi bilo vse še hujše, mu prijatelja Gyra zasuje zemeljski plaz. Scrooge ga mora rešiti, še preden gre na lov za kristalnim cvetom. Skačite z debla na deblo, vendar ne pozabite, da vam je Flintheart Glamgold stalno za petami!

TRIKOTNIK GROZE

Scrooge mora v Bermudskem trikotniku, v morju, kjer kar mrgoli morskih psov, odkriti dragulj z imenom Solza morske deklice (Mermaid's Teardrop). Prej pa mora premagati stražarje, kot so bahavi pirati, sestradane podgane in nizkoleteči jastrebi. Čim bolj učinkovito mora uporabiti plavajoče predmete, ki so razmetani po potopljeni tovorni ladji.

IN KONČNO ...

ne pozabite, da je treba preventi varljive stene in ploščadi ter potegniti za razne predmete, kot so cvetovi, stikala in vzvodi. Nikoli se ne ve, kaj se lahko zgodi!

Duck Tales 2 ponuja že nekaj časa najboljšo grafiko in glasbo za NES. Ima tri stopnje, ki so ravno prav zapletene, premagati moraš kar nekaj težavnih labirintov. Barvita grafika je v slogu Disneyevih risank, pojavijo se vsi ljubljenci iz Duck Tales.

Torej, če se navdušujete nad sijajno grafiko, ki kaže nekaj pretkanih prijemov, ob katerih se celo prekaljenim igralcem naježijo lasje, potem se kar preizkusite!



Beauty and the BEAST



Hudson Soft in umetniki iz Disneyevega studia vam ponujajo interaktivno video igrico Lepotica in zver. Uporabili so tehnične novosti, ki jih nudi Super Nintendo in vam pripravili resnično verno podobo izvirnika. Reševanje lepotice ne bo enostavno, razvozlati bo treba kar nekaj skrajno zapletenih ugank. Prav tako se bo morala tudi Pošast dobro potruditi - poskakovati, dvigati težke predmete, napadati s kremplji, renčati in proizvajati srhljive krike. Igrica se uspešno meri z izvirnim filmom, saj je pri njenem nastanku sodelovalo kar nekaj Disneyevih umetnikov in animatorjev.

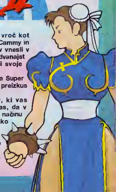
SUPER STREET FIGHTER II™

Prvak v pretepu prihaja na prvi tir, tokrat še bolj vroč kot kdajkoli. Štirje čisto novi junaki - T.Hawk, Fei Long, Cammy in Dee Jay so s svojimi izvirnimi kombinacijami gibov vnesli v igro Street Fighter II pravo svežino. Tako je tudi drugih dvanajst bojevnikov svetovnega slovesa prisiljeno, da izpopolni svoje borilne tehnike in veščine.

Poleg dveh, že ustaljenih načinov (Arkadni in Vs), prinaša Super Street Fighter II še nekaj novosti - borba (Battle), časovni preizkus (Time Trial) in turnir (Tournament).

Borba vam omogoča, da si izberete osem borcev, ki vas predstavljajo v boju; časovni preizkus zahteva od vas, da v rekordnem času premagate računalniško vodene junake; v načinu turnir pa se morate spopasti s sedmimi izzivalci, da si tako priborite navišji naslov.

Igra ima pestra ozadja in štiri različne hitrosti. Predvidevamo, da bo Capcom celo hitrejši kot Turbo! In vse to v poskočni 32 M-bitni kaseti! Očitno je, da Super Street Fighter II za Super Nintendo ponuja najboljšo možno arkadno priredbo. Ne zamudite priložnosti!



VIRTUAL BART



Ko se je Bart razgledoval po šolskem sejmu znanosti, se je po nesreči ujel v začasni stroj Virtual Reality, ki ga je izstrelil v interdimenzionalni svet nasilja. Bart se mora postopoma prebiti skozi šest virtualnih svetov. Če mu ne uspe, bo vse svoje življenje ujet v virtualni ječi!

Virtual Bart se lahko postavi s prvovrstno grafiko in izrednimi posnetki glasov.

Tako kot prejšnja Acclaimova igrica iz serije Simpsons - Bart's Nightmare, ima tudi Virtual Bart dodatne podigrice, ki še podaljšajo napetost. Kot primer naj navedemo uničevanje fotografije z letečimi paradižniki ali pa skakanje čez vrvi za obešanje perila, da bi ujeli sladoledarja. Bodite pripravljeni, Bart vas bo ujel v mreže svojega virtualnega sveta.



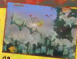
LION KING



Virgin pripravlja novo igro, Lion King, ki se zgleduje po popularnem Disneyevem filmu. Zasnovana je na podoben način kot nedavna uspešnica The Jungle Book. Je prava paša za oči, poleg tega pa vam ponuja razburljivo igro, ko vodite leva Simbo po neznanih poteh skozi njegovo bodoče kraljestvo.

Med igro usmerjate štiri osebe: mladega Simbo, odraslega Simbo, Timona in Pumbao. Ko potujete skozi nevarno kraljestvo, se morate izpopolniti v teku, skakanju in borbi, ker so pred vami vedno bolj zahtevne preizkušnje. Vsaka posamezna stopnja vam omogoči, da se izurite v eni izmed veščin, preden se lotite naslednje, zahtevnejše stopnje.





Po uspešnicah, kot sta Aladdin in The Jungle Book, so se pri Virginu izkazali z novostjo, ki ponuja še več akcije in odlično grafiko. Pričara vam več kot 2000 prizorov iz Disneyeve zakladnice. Kljub roparskim zverem je za večino navdušenih igralcev ta igra prava dogodivščina.

GRAFFITI

Mario!
Želim ti lep pozdrav Imaš fuil dobro revijo, vendar imam še vedno nekaj kritik in nasvetov za boljšo revijo
KRITIKE Ne vem, zakaj v tvoji reviji ni več posterjev, prijatelj mi je pokazal lansko dvojno številko revije V njej je lep poster MARIO ALL STARS, igrico sem tudi sam igral Želim si tudi več opisov in passwordov - kot na primer v prvi letošnji številki revije
NASVETI. Prosim te, da kot prve posterje objaviš prereze vseh Nintendovih konzol in zraven napišeš osnove podatke

Imam Game Boya in z njim sem zelo zadovoljen Imam šest iger Najboljše med njimi se mi zdi WARIOLAND, ki ste ga lepo opisali v 2 številki Zbiram vsa Marioove pustolovščine
Imam tudi dve vprašanji
1 Katere so še arkadne igre, v katerih nastopa Mario, razen Mario Landa 1,2,3
2 Kako dobiti pri Zeldi na drugi stopnji velik ključ Prosim za skico tiste sobe in s puščicami ponazorjene premike kamnov ali kaj drugega

Zbiram originale in imam veliko prijateljev, s katerimi izmenjujem igre V naši vasi smo štirje in zanima nas cena priključka za štiri igralce
Mario, upam, da boš prebral moje pismo in poslušal moje nasvete in kritike tvoj zvesti bralec in igralec
Oliver Zofič

Dragi Oliver,
hvala za pohvalo, kritiko in nasvete
Zdaj pa kar k odgovorom
Ne štejem več, kolikokrat sem vam, dragi moji člani, napisal, da je vse besedilo v reviji (razen šestih strani, ki so čisto naše - slovenske) skupno za vso Evropo Pripravljajo ga v Avstriji in Angliji V slovenskem klubu Nintendo to besedilo iz angleščine in nemščine le prevedemo v slovenščino Zato nikakor ne moremo vplivati na to, o katerih igrah in za kateri Nintendov sistem bomo pisali v določeni številki revije, kdaj bo objavljen poster, koliko gesel bo objavljenih, kako debela bo revija itd
Šest strani, ki jih ima na razpolago slovenski klub Nintendo, pa je že vnaprej rezerviranih za predstavitve, uvodnik, pisma itd Gotovo pa boš zadovoljen, saj lahko v tej številki na peti strani najdeš veliko namigov in gesel, ki jih je odkril in pripravil Edi, naš sodelavec na vroči liniji
Glede vseh tvojih vprašanj v zvezi z igricami ti svetujem, da pokličeš na vročo linijo, kjer boš dobil najboljše in najpopolnejše odgovore Priključka za štiri igralce v Sloveniji trenutno, žal, ni v prodaji

Tebi in tvojim prijateljem želim še veliko veselja pri igranju Game Boya in te prav lepo pozdravljam
tvoj Mario

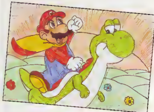
Dragi Mario!
Tvoja revija se mi zdi zelo dobra. Poslal sem ti tudi dve risbici Poleg tega me še nekaj zanima Kako naj ravnam s Super Nintendom, da mi bo še dolgo deloval?
Lep pozdrav,
Žiga Porenta















Dragi Žiga,

tvoje vprašenje je zanimivo in verjetno bodo odgovor z veseljem prebrali tudi drugi lastniki Super Nintenda. Posebno vzdrževanje Super Nintenda ni potrebno. Nintendo je profesionalno in kakovostno narejen, tako, da zelo dolgo deluje brez napak. Pomembno pa je, da disketo počasi vstaviš v aparat oz. jo vzameš iz aparata. Ko Super Nintendo ugasneš, vedno počakaj deset sekund, preden ga ponovno vklopiš. Disket ni potrebno čistiti! Priporočamo pa, da z aparatom ne ravnaš grobo. Zgodilo se je namreč, da smo dobili v popravilo aparat, v katerem je serviser našel celo piškote in volnene nitke. Če boš torej s svojim Super Nintendom lepo ravnal, ti bo še dolgo služil!

Lep pozdrav
tvoj Mario

NAGRAJENI PRISPEVKI
POMLADANSKEGA NATEČAJA

Kot smo obljubili v prejšnji številki, bomo v tej in v prihodnjih številkah revije objavili vse nagrajene prispevke Pomladanskega natečaja za najboljšo risbico, pesmico in zgodbico.

PETER ŠALAMON iz Kranja, druga nagrada

WARIO

Wario na sliki je,
tebi le priljubljen je,
krega se na druge vse,
ki te karajo za vse.

MARIO

Mario, o, Mario!
Slikar ti navihani!
Pridi k nam ti sedaj,
k nam, v Nintendov raj!

GORAZD GRADIŠAR iz Dobrunj, druga nagrada

Zgodbica

Nekoč pred davnimi časi so zgradili živalski vrt. Toda čuvaj je bil siten. Ni hotel spustiti noter otrok, ker je menil, da so otroci neznosni, ko vidijo toliko živali na kupu. Zmerjali so ga z mrežarjem, ker je vrata zapiral z mrežo. Toda nekoč so ga zamenjali s prijaznim čokatim možem. Imel je tudi košate brke. Rad je imel otroke in rad jih je spuščal v živalski vrt. Otroci so ga imeli tako radi, da so ga imenovali Mario. Toda kmalu je hudobni ječar ugrabil deklico Princesko in nekaj otrok. Mario je bil žalosten. A kmalu je v mesto prišel njegov prijatelj in brat Luigi. Ime je dobil v Rimu, kjer je preživljal počitnice. Mario se je z njegovo pomočjo odpravil skozi ogromno dežel in svetov po otroke, a vedno je na koncu srečal hudobnega zmaja. Z Luigijevo pomočjo pa je vse premagal in srečno rešil otroke.

Pesmica

Nekoč lepo je blo,
ah, ko bi vedno t'ko bilo.
Mlad in večen bi ostal,
na NES Maria igral.

A minilo je vse to.
Zdaj vedno je hudo,
a NES ostal je nam,
zdaj Maria igram.

ALJAŽ GAŠPERIN iz Maribora, druga nagrada

Zgodbica

Bila je temna in viharna noč, ko sta Mario in Yoshi iskala pustolovščine v deželi Doughnut Plains. Ko sta skoraj že obupala, je Yoshi zagledal skrivnostno hišo, ki je Maria spominjala na hišo strahov. Vendar nista imela druge izbire, kakor vstopiti. Ko sta potrkala, jih je sprejela zelo prijazna starka, ter jima ponudila hrano. Yoshi se je neznansko razveselil, saj je dobil svojo najljubšo jed - maline. Nato je starka rekla: "Oprostite, ker ste dobili tako skromno jed, toda trenutno nimam razen malin ničesar pri sebi. Toda nič ne skrbite, saj bom jutri skuhala slastno juho, ki bo brez vašega prijatelja dinozavra vredna le počen lonec." Ko je Mario to slišal, ga je streslo, saj je v svojih kosteh občutil, da bo starka skuhala Yoshija. Seveda je takoj ukrepal. Yoshija je skril v omaro. Toda, žal, zaman. Starka ga je našla in ga odpeljala v kuhinjo. Mariu je bilo strašansko žal, saj je mislil, da je izgubil svojega zvestega prijatelja. Ko je bila juha gotova, Mario si je to juho ogledal in že mu je bilo jasno, da te juha ni bila narejena iz Yoshija, temveč iz malin!!! Starka pa je Yoshija potrebovala, da je presodil, katere maline so za juho najboljše (Yoshi je namreč ekspert za maline). Tako sta se Mario in Yoshi zahvalila starki za gostoljubje ter se skupaj napotila novim dogodivščinam naproti.



DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM